# PROPOSAL PROYEK

**PENGEMBANGAN FITUR PERANGKAT LUNAK PADA APLIKASI TOKOPEDIA**

**Disusun Untuk Memenuhi Ujian Tengah Semester**

**Mata Kuliah Proyek Perangkat Lunak**



**DOSEN PENGAMPU :**

Ardiawan Bagus Harisa, M.Sc

**DISUSUN OLEH :**

Fabian Ivan Yovinanda (A11.2019.11754)

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO SEMARANG**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**TEKNIK INFORMATIKA**

**2021/2022**

# BAB 1

# RINGKASAN PERMASALAHAN

1. **Latar Belakang**

Seiring berkembangnya teknologi informasi saat ini, kegiatan jual beli masyarakat pun mulai beralih dari konvensial ke digital, hal ini juga didukung dengan adanya berbagai platform hingga layanan yang bisa digunakan, mulai dari jual beli barang, pembelian tiket, pembayaran tagihan, dan berbagai macam kebutuhan lainnya, apalagi dengan adanya pandemic ni juga mendorong masyarakat untuk beralih dari kegiatan jual beli secara konvensional ke digital karena berbagai kebutuhan pun kini bisa dipenuh cukup dari rumah saja demi mengurangi penyebaran virus yang ada.

Salah satu platform di Indonesia yang menyediakan berbagai layanan dan menjadi pilihan adalah “Tokopedia”, start up tersebut memiliki layanan bukan hanya untuk jual beli barang saja, namun ada beberapa fitur pemenuh kebutuhan masyarakat lainnya seperti pembayaran tagihan, pembelian tiket, pembelian voucher game, dan masih banyak lainnya.

Tersedianya berbagai fitur pada aplikasi tersebut tidak menutup kemungkinan untuk terus mengembangkan fitur yang ada maupun menambahkan fitur yang belum tersedia, maka dari itu proyek pengembangan perangkat ini dapat dijalankan guna mengembangkan berbagai fitur yang dapat diimplementasikan pada aplikasi dan membuat aplikasi dapat digunakan secar lebih efisien.

1. **Rumusan Masalah**

Dari latar belakang tersebut, timbul berbagai macam permasalahan, antara lain :

1. Bagaimana cara meminimalisir bug transaksi pembelian ?
2. Bagaimana agar harga penjualan voucher game dapat lebih murah atau setara dengan harga pasaran ?
3. Bagaimana sistem yang dapat diterapkan pada pemesanan kamar hotel dapat berjalan lebih efisien.
4. **Tujuan Proyek**

Proyek ini bertujuan untuk dapat meningkatkan kepuasan pengguna, sehingga aplikasi ini dapat memiliki kepercayaan masyarakat dan semakin banyak pengguna yang melakukan transaksi melalui aplikasi ini.

# BAB 2

# RANCANGAN SOLUSI

1. **Project Charter**

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Proyek | Pengembangan Fitur Perangkat Lunak Pada Aplikasi Tokopedia |
| Nama Tim | Sembar Empire IT |
| Tanggal Mulai Proyek | 1 Mei 2022 |
| Tanggal Berakhir Proyek | 31 Oktober 2022 |
| Deskripsi Proyek | Kegiatan jual beli online pada aplikasi tokopedia memiliki berbagai fitur yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat seperti pembelian barang, Pembayaran Tagihan, Pembelian Tiket Voucher Game, dan lain-lain. Berbagai fitur tersebut masih dapat terus dikembangkan untuk terus menambah fitur, memberikan kemudahan untuk pengguna, pengunaan aplikasi yang mudah, dan berbagai macam lainnya untuk terus meningkatkan kepercayaan dan kepuasan pengguna |
| Stakeholder | Product Owner: Tokopedia  Project Sponsor : IT Division Tokopedia  Project Manager : Fabian Ivan Yovinanda  System Analyst : Sembar Empire IT  Database Designer : Sembar Empire IT  UI Designer : Sembar Empire IT  Programmer : Sembar Empire IT |

1. **Project Scope**
   1. Ruang Lingkup

Salah Satu Fitur utama di Tokopedia adalah Transaksi Jual-Beli yang didalamnya memiliki beberapa komponen seperti Keranjang belanja, Status Transaksi, dan Histori Transaksi yang saling terhubung ketika pengguna sedang melakukan transaksi

Fitur kedua adalah Pembayaran Tagihan, dimana pengguna dapat melakukan pembayaran tagihan listrik, air, cicilan kendaraan, dan lain-lain dengan memasukkan kode pembayaran atau nomor pengguna dan pengguna dapat melakukan pembayaran sesuai dengan tagihan yang ada

Fitur ketiga adalah pembelian Voucher game baik secara langsung maupun dengan pihak ketiga, pengguna dapat melakukan pembelian voucher sesuai dengan pilihan pengguna dan pembelian tersebut dapat berupa uang dalam game langsung maupun dalam bentuk kode yang dalam ditukarkan di dalam game

* 1. Deskripsi Fungsionalitas
     + Proses transaksi secara real-time(ketersediaan barang, packaging, pengiriman, dll)
     + Pembayaran tagihan secara instan dan mudah
     + Pembelian Voucher yang lebih efisien tanpa pihak ketiga
  2. Work Breakdown Structure (WBS)

|  |  |
| --- | --- |
| **Tahapan** | **Estimasi Waktu** |
| Analisis Produk | 4 Minggu |
| Perencanaan | 2 Minggu |
| Design Halaman Transaksi | 4 Minggu |
| Design Halaman Tagihan | 4 Minggu |
| Design Halaman Voucher | 4 Minggu |
| Implementasi | 2 Minggu |
| Testing | 3 Minggu |
| Evaluasi | 1 Minggu |